

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Melihat perkembangan zaman pada umumnya, pendidikan harus dapat diarahkan dengan upaya pembentukan manusia yang tanggap terhadap lingkungan dan peka terhadap perubahan. Pendidikan merupakan salah satu jalur utama dalam upaya mempersiapkan generasi muda untuk menyambut dan menghadapi perkembangan zaman yang semakin kompetitif ini. Tujuan dari pendidikan sendiri pada dasarnya juga telah diatur dalam UUD 1945. Di antaranya adalah (1) Pasal 31, ayat 3 menyebutkan “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dalam undang-undang.” (2) Pasal 31, ayat 5 menyebutkan, “Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.”

Pembelajaran dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran efektif perlu didukung oleh suasana dan lingkungan yang kondusif. Oleh karena itu guru harus mampu mengelola siswa, kegiatan pembelajaran, materi, sumber dan media pembelajaran (Rusman, 2013: 325)

Keberlangsungan proses belajar dan pembelajaran yang baik akan tercapai dengan adanya dukungan dari seluruh komponen pendidikan terutama media pembelajaran. Di era teknologi modern dengan terciptanya media pembelajaran yang aneka ragam merupakan upaya untuk memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan. Tujuan media pembelajaran yaitu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal dan mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur (Riyana, 2007:6).

Media pembelajaran yang kurang kreatif juga menjadi salah satu faktor yang membuat kurang berminatnya peserta didik dalam belajar ekonomi. Menurut Rossi dan Braedle dalam sanjaya (2013:163) menyatakan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku koran, majalah dan sebagainya. Selain itu ada beberapa alasan berkenaan dengan pemanfaatan media, diantaranya; pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pelajaran akan lebih mudah dipelajari oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak aktif dalam proses kegiatan belajar bahkan penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran Nana Sudjana (2010:2)

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut dapat menggunakan berbagai cara dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Penelitian yang menggunakan media pembelajaran *video scribe* dilakukan oleh Wulandari (2016) tentang pengembangan media pembelajaran, bahwa hasil penggunaan media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari pengukuran peningkatan minat belajar siswa melalui uji n-gain yang memperoleh 0,74, data tersebut dikuatkan oleh pendapat guru yang memperoleh uji n-gain sebesar 0,76. Kedua data tersebut termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria faktor gain yang telah ditetapkan. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan audio visual *Video scribe* yang juga sudah diuji kelayakannya dari beberapa ahli. Hal tersebut diperoleh dari hasil validasi ahli media yang memperoleh 72,5% berdasarkan mutu teknis dan 75,9% berdasarkan aspek media. Sedangkan untuk hasil validasi ahli materi memperoleh 86,1% berdasarkan aspek media dan 87,5% dari aspek kesesuaian aspek materi.

*Video scribe* merupakan suatu alat atau tool yang sangat efektif digunakan untuk menjelaskan konsep konsep rumit menjadi lebih menarik

dan menyenangkan (Chun, 2013: 8). Menurut Daryanto (2010: 88) materi yang disajikan dalam bentuk video dapat digunakan untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif belajar mandiri

Hasil penelitian Musyadat (2015) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *video scribe* yang telah dikembangkan, layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat membantu guru dalam, meningkatkan hasil belajar, memahami materi pelajaran dan menarik perhatian siswa. Media pembelajaran dengan menggunakan *video scribe* merupakan media yang sangat tepat digunakan untuk memvisualisasikan cerita melalui gambar dan teks, penambahan suara juga dibutuhkan untuk memperjelas konsep yang akan disampaikan dalam *video scribe*.

Permasalahan belajar siswa biasanya muncul akibat dari optimalnya proses komunikasi dua arah antara peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung pada suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran ini akan berlaku pada proses pembelajaran di semua cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan karakteristik masing – masing ilmu. Menurut Arief S. Sadiman dkk (2011: 17) “penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna salah satunya untuk menimbulkan kegairahan dan kreativitas dalam belajar”

Arsyad (2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dari pendapat tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan minat belajar siswa, sebab minat merupakan hal yang bukan didapat sejak lahir melainkan diperoleh kemudian karena adanya rasa ketertarikan pada suatu hal.

Minat setiap siswa di SMK Batik 1 Surakarta untuk menerima materi yang diberikan oleh guru berbeda-beda, selain itu setiap siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda. Berdasarkan perbedaan ini, guru harus peka untuk dapat mengarahkan siswanya sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa sehingga potensi yang ada dalam diri siswa dapat dikembangkan secara optimal. Apabila potensi dalam diri siswa berkembang dengan baik maka kemampuan siswa akan berkembang pula, tidak terkecuali kemampuan pemahaman siswa. Selain itu, guru di SMK Batik 1 Surakarta dalam menerapkan media pembelajaran, hendaknya dapat menggunakan media dan metode yang menarik, efektif dan interaktif yakni menggunakan media pembelajaran berbasis *Video Scribe*.

Sesuai dengan mata pelajaran Akuntansi Keuangan yang mengharuskan siswa untuk memperhatikan papan tulis saat guru menjelaskan yang terkadang justru membuat siswa merasa bosan dan mengantuk maka dengan adanya *software video scribe* dapat mengatasi permasalahan tersebut dan diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dan tidak dipungkiri yang nantinya juga akan meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Di SMK Batik 1 Surakarta”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yang terjadi sebagai berikut :

- a. Proses pembelajaran Akuntansi Keuangan yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa SMK Batik 1 Surakarta cenderung pasif dan mudah bosan.

- b. Pembelajaran Akuntansi Keuangan yang menekan pada hitung-hitungan membuat siswa SMK Batik 1 Surakarta kesulitan dalam memahami dan mengingat materi.
- c. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar belum digunakan secara optimal oleh guru dan belum variatif.
- d. Pemanfaatan media pembelajaran seperti LCD dan laboratorium komputer belum optimal.
- e. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *video scribe* di kelas XI Akuntansi SMK Batik 1 Surakarta.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, maka perlu pembatasan masalah.

Dalam penelitian ini difokuskan pada hal – hal berikut:

- a. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Batik Surakarta
- b. Penelitian difokuskan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa kelas XI Akuntansi SMK Batik 1 Surakarta.
- c. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah pembelajaran berbasis *Video Scribe*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka digunakan rumusan masalah penelitian adalah: “Apakah penerapan media pembelajaran berbasis *Video Scribe* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI SMK Batik 1 Surakarta?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang di laksanakan adalah untuk mengetahui apakah penerapan media video pembelajaran *Video Scribe* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Akuntansi kelas X SMK Batik 1 Surakarta.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penerapan multimedia interaktif berbasis *Video Scribe* ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

- a. Memberikan pengalaman belajar yang variatif bagi siswa sehingga diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman pada materi pelajaran Akuntansi.
- b. Memberikan referensi pembelajaran *Video Scribe* sebagai media alternatif dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Penelitian dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian lebih lanjut bagi penelitian selanjutnya.
- d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.